

TECNO-TERRITÓRIOS: ¹

Ocupação e etnografia das cenas eletrônicas cariocas

Fernanda Eugenio²
João Francisco de Lemos³

Resumo: Nesta comunicação, buscamos refletir sobre as modulações tecnológicas envolvidas na ocupação da cidade pelas musicalidades eletrônicas, na composição sempre inacabada, mutante e transbordante do circuito de lazer jovem conhecido como "cena carioca". Esta define-se menos por características sociológicas específicas e estáveis e mais como comunicação transversal entre populações heterogêneas, revelando-se antes na observação de seu *funcionamento* – a desenhar modalidades de consumo e estilos de vida. Refletimos sobre os usos das tecnologias e dos processos de midiaticização acionados na invenção de percepções para navegar nesta faixa de frequência. Buscamos ainda, a partir deste lugar de mirada, pensar a maneira como ele afeta o procedimento etnográfico e suas implicações no desenvolvimento de estratégias em campo.

Palavras-Chave: *Culturas Jovens. Tecnologia. Cidade. Etnografia.*

1. A Cena eletrônica carioca

Espaço-tempo caracteristicamente urbano, a cena carioca apresenta-se como *circuito* a conectar lugares, eventos e pessoas "não-contíguos na paisagem urbana, sendo reconhecidos em sua totalidade apenas pelos usuários" (Magnani, 1996, p. 45). Constrói-se fortemente *nas vizinhanças* da musicalidade eletrônica, das "drogas" sintéticas e de uma moda empenhada no borrar das fronteiras de gênero. Embora, como fenômeno, apareça no encontro de certos indicadores sociológicos - a noite, a zona sul da cidade, um poder aquisitivo de camadas médias e médias-altas, um *ethos* jovem, a faixa etária dos *vinte-e-alguma-coisa*⁴ (Meyrowitz & Leonard, 1993) - a *cena* não pode ser compreendida meramente através deles, sob pena de chegarmos apenas a um retrato cristalizado e grosseiro (questão também enfrentada por Caiafa, 1985 e Perlongher, 1987) - e isto dada a ênfase colocada no efêmero e no idiossincrático que a caracteriza. "Uma multiplicidade se define, não pelos elementos que a compõem em extensão, nem pelas características que a compõem em compreensão, mas

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho "Comunicação e Sociabilidade", do XVI Encontro da Compós, na UTP, em Curitiba, PR, em junho de 2007.

² Museu Nacional (UFRJ), CESAP/UCAM e PUC-Rio. fe.eugenio@gmail.com

³ Escola de Comunicação (ECO-UFRJ), CESAP/UCAM. jfranciscob@gmail.com

⁴ Como a mídia americana costuma referir-se a esta 'fatia de mercado' que se mede com dificuldade pela faixa etária, alargada quase ao ponto da indiscriminação, que se estende dos 'pouco menos de vinte' ao 'muito mais de trinta'. Não é tão ocasional encontrar pessoas na 'cena' com mais de quarenta anos. Entretanto, pode-se dizer que a idade predominante trafega entre os vinte e os trinta anos.

pelas linhas e dimensões que ela comporta em 'intensão'" (Deleuze & Guattari, 2002a, p. 27). Daí a opção em perseguir não os elementos ou as características, mas as *intensidades*.

A cena é, com ênfase e acento, lugar de passagem; mas é ou pode ser também *habitat*. Abriga grupos mais ou menos assíduos e indivíduos com maior ou menor comprometimento com os valores e a estética aí professados, mas também apresenta-se como opção de lazer para freqüentadores eventuais e pouco fiéis, para aqueles que a experimentam vez em quando, ou que combinam este gosto com muitos outros. Heteróclitas populações fazem aparecer a cena, ao mesmo tempo em que nela circulam. Uma cena que se define, então, menos por supostas características específicas e mais pelas *comunicações transversais entre populações heterogêneas* (Deleuze & Guattari, *op.cit.*, p.19).

Tampouco é possível fixá-la em um recorte geográfico específico, como no caso dos *pedaços* e das *manchas* urbanas - outras das categorias desenvolvidas por Magnani (*idem*) para compreender os usos e as significações do espaço nas grandes metrópoles. E isto porque embora seu circuito se trace em grande medida na zona sul carioca, está sempre se reorganizando com a abertura ou o fechamento dos estabelecimentos (casas noturnas, bares, restaurantes, lojas etc), e com a anexação permanente de novos espaços, mesmo em outras zonas da cidade e, eventualmente, até em outras cidades. Ademais, há de se dizer que o adjetivo "carioca", na concepção "nativa", vem a declarar a cena local como atualização de uma "Cena" maiúscula, que está em toda parte (em todas as cenas locais) e não está em nenhuma enquanto tal, i.e., não é ela própria uma cena local, mas antes nomeia a *intensidade-cena*. Não existe propriamente, hoje, uma "matriz" da qual todas as cenas que se instantaneiam nas diversas cidades cosmopolitas do mundo derivem. Ou até: se o acento for no "passado", há sempre alguma, que dependendo de quem narra o mito pode ter sido o *underground* londrino, alguma cidade industrial norte-americana (como Seattle), a paradisíaca Ibiza (na Espanha), Goa (na Índia) etc. Mas, e também de acordo com as diversas versões do mito, qualquer que tenha sido a Cena original, a intensidade que ela perfaz há muito se desprende de sua localização primeira, e as cenas de hoje formam uma espécie de mesma "dimensão" ou "zona de freqüência", de modo que se um hipotético adepto dispuser-se a viajar pelo mundo, de cena em cena, seria quase como se "não saísse do lugar". Notemos, como falam Deleuze & Guattari (2002b) a propósito de uma nomadologia, que não se trata de um deslocamento de um ponto a outro, mas de um *habitar a própria trajetória*. O deslocamento do nômade é imóvel e veloz. Dizer que seu deslocamento é dado por sua

velocidade e não pelo trecho percorrido é dizer que o nômade tem um *movimento absoluto*: seu deslocamento é *intensivo* e não *extensivo*. Daí ser ele "antes aquele que não se move" (*op.cit.*, p. 52), pois que habita um *espaço liso*. O que permite falar da Cena como *ocupação* que perfaz uma "dimensão" ou "zona de intensidade", seja no Rio de Janeiro, em São Paulo, em Londres, em Barcelona ou mesmo em Pequim (sim, há *raves* periódicas em um trecho da Grande Muralha) é o acionar de um mesmo *funcionamento*.

Entretanto, há também de se dizer que existem gradações: algumas das atualizações locais como que estariam mais perto da virtualidade maiúscula da Cena, e isto a despeito das diversas cenas serem efetivamente concebidas como vibrações de uma mesma intensidade. De modo que se (novamente) nosso hipotético adepto subitamente abrisse os olhos e se visse transportado para dentro de um clube, a princípio não teria como distinguir se está em Ipanema (no Rio), no Bairro Alto (em Lisboa) ou em Chueca (em Madri), mas assim que pudesse saber, assim que pudesse trocar duas palavras com qualquer interlocutor ou que pudesse averiguar a "cor local" (pois que, obviamente, as atualizações são específicas), saberia imediatamente também o quão mais (ou menos) incrível seria aquela noite ou, que seja, saberia o tamanho da expectativa a depositar sobre ela.⁵

Assim tomada, pois, a cena aparece como lugar de convergência divergente - sempre outro, sempre mesmo. Lugar para a catalização e a performance de uma estética que poderia ser sintetizada no que a *insider* jornalista paulistana Erika Palomino (1999, p. 12) chamou de "MMC do mundinho": moda, música e comportamento. Cultiva-se neste circuito uma maneira de estar fundamentalmente urbana, que se nutre (a princípio) de uma particular "representação" do "ser jovem" - aquela que faz deste momento do ciclo de vida o *locus* privilegiado para uma "transgressão tolerada" (Torgovnick, 1999), associando-o a um

⁵ *Algumas cenas são mais Cena do que outras*, e a cena carioca, neste sentido, é das que é *menos cena* - isto dizem os próprios cariocas, tanto quanto seus freqüentadores vindos de outras cidades. É menor e periférica, se colocada em perspectiva com as cenas do exterior, mas também em relação à sua referência mais próxima, São Paulo - que por sua vez, segundo cariocas e paulistas, mas agora mais segundo os paulistas que segundo os cariocas, equiparar-se-ia às cenas estrangeiras. Há uma notada acentuação, nas narrativas, do Rio de Janeiro como cidade em que tudo é permanentemente incipiente, simples e quase provinciano se comparado à majestosa diversidade paulistana, onde a indumentária 'moderna' já teria praticamente se convertido em *street wear*, os clubes pipocam a cada noite com os melhores djs e todo um pulsante circuito de consumo colocaria os esforços dos cariocas "no chinelo". Corre em paralelo, contudo, uma outra fala, mais recente, que afirma que o Rio vem "ganhando terreno" e que vez por outra algumas das *ocupações* circunstanciais que aqui se instantaneiam nada deixariam a dever tanto para paulistanos quanto para os "gringos". Teria sido o caso, por exemplo, do "Cabaré" que tomou a Estação Leopoldina em outubro de 2005 com pistas simultâneas de música eletrônica, instalações de artistas plásticos e performances teatrais, como um dos muitos eventos do festival de teatro *riocenacontemporanea* - aquele que, como diz seu bordão publicitário, "escreve tudo junto porque acontece tudo junto".

hedonismo autorizado. A poética e o dizer-se dos frequentadores da cena exprime-se em uma estética irrequieta, colorida e andrógina, que aponta para uma relação específica com o corpo e com os espaços, cristalizada em toda uma *montação de si*, bem traduzida no termo nativo "carão".⁶ Trata-se de uma estética que aparece como arranjo de fenômenos ou de índices de agência - para usar a terminologia desenvolvida por Gell (1998). O esforço da "montação" aponta para relações de outro modo inefáveis, tornando-as "visíveis". Todo um conjunto de interações e trocas é, assim, metonimizado nesta estética particular.

A cena carioca (e também a paulistana) seria herdeira de uma cultura *club* anos 90, cujos desdobramentos estaríamos acompanhando agora, entre *raves*, festas privadas e espaços como o 00 (fala-se *zero-zero*), na Gávea; o Dama de Ferro, em Ipanema; a Fosfobox, em Copacabana, todos estas casas noturnas nas quais o som predominante é o eletrônico e nas quais celebra-se a figura do dj-artista (Bacal, 2003). Por um lado, a cena é fluida o bastante para "aportar" randomicamente nos mais diversos espaços, desde que contemplados com um quê decadente-*kitsch*-sujo-tosco (como é o caso das festas realizadas em lendários "infernhos" da cidade), ou do seu exato contrário, um quê *minimal*-asséptico-futurista (que marca a decoração bem cuidada de muitas destas casas) - e em todo um rol de gradações possíveis entre estes dois. Por outro lado, a cena é também material o suficiente para ser experimentada como lugar de "adensamentos corpóreos", fábrica de uma hiper-presença acessada na confluência de estímulos múltiplos (música, bebidas, "drogas", decoração arrojada dos espaços e dos corpos, eróticas trocas de carícias etc). Inclui, assim, tudo o que há de "moderno": as grifes "certas"; os cortes de cabelo navalhados, tingidos e assimétricos; as tatuagens e os *piercings*; a câmera fotográfica digital para registrar e rever em ato a fruição; as "drogas" sintéticas; as bebidas energéticas (tipo *Red Bull*) ou as *ice* (misturas industrializadas de vodka e limão); e uma forte incitação romântica à experimentação

⁶ Os termos "montação" e "carão" exprimem todo um trabalho ao qual o corpo é submetido. O primeiro é tomado de empréstimo ao universo dos transformistas e dos travestis (Silva, 1993), um empréstimo feito já pelos *clubbers* dos anos 90 retratados por Palomino (1999), sublinhando a proximidade dos dois universos (homossexual e 'moderno'), que segundo a autora estiveram entrelaçados desde o começo da cultura club brasileira. O segundo, "carão", refere-se à postura facial e corporal recomendada na cena: corpos empertigados e olhares tão incisivos quanto evasivos. Rostos superlativos, se possível sublinhados ainda mais por uma maquiagem pesada, que destaca os olhos, usada muitas vezes também pelos rapazes. O "carão" é algo como uma "pose", mas permeado por lúdica ironia. Para designar o mesmo conjunto de atitudes, muitos referem-se a si mesmos e aos demais como "posers", e riem juntos ao evocar o que chamam de "poser pride" (orgulho poser). Outros termos relacionados são "glam" (referência curta para *glamour*) e "hype" (para designar o que está 'na moda').

homossexual - não qualquer uma, mas aquela que encarna a exacerbação dos valores de autonomia e individualidade, imagem máxima do sujeito desentranhado (Duarte, 2003).

2. Tecnologias interativas e territórios midiáticos

As músicas eletrônicas consumidas na “cena” devem ser compreendidas como expressões estéticas que refletem a instalação de uma “cultura digital” em que novas tecnologias midiáticas deflagram processos de subjetivação (Guattari, 1993). Seus apreciadores cultivam um regime de informações musicais em atualização permanente, que impede a cristalização em um circuito fixo de preferências e que os reduziria a uma feição estática, com trajetos facilmente identificáveis. Para acompanhar seus movimentos é preciso tomar parte nos dispositivos que permitem uma ocupação rizomática da cidade, em que as novas tecnologias favorecem o nomadismo dos itinerários (Almeida & Tracy, 2002). Elas contribuem para ocupar espacialidades e temporalidades que se instauram e se desintegram em fluxo. Seus frequentadores “fazem a cena” e participam dela quando acionam suportes específicos, que incluem desde simples ligações e mensagens de texto enviadas por telefones celulares durante a madrugada para arregimentar amigos, até projeções de imagens digitais que transformam as pistas de dança em dispositivos imersivos de vídeo-arte que proporcionam experiências visuais e sensoriais interativas. Neste sentido, os ambientes cuidadosamente decorados com estética *cyber* dos grandes festivais de música eletrônica, ao contrário do improvisado que caracterizava as primeiras *raves*, devem ser considerados em todo seu esforço para disponibilizar uma parafernália tecnológica de ponta a favor de um lazer que pressupõe a interação dos dançantes. Estes participam da ambientação tecnológica dos eventos, seja pela manipulação ininterrupta das câmeras digitais, muitas vezes acopladas aos telefones, seja porque são capturados em imagens enviadas aos telões, ou porque podem acessar *sites* em pequenas áreas “*lounge*” destinadas à Internet, de onde se conectam com os que não estão participando da festa. Canhões de luzes e sofisticados equipamentos amplificadores de som os envolvem - e não podem cessar - nas tendas que abrigam multidões de corpos em movimento, em maratonas que chegam a durar até mais de quinze horas, dependendo da dimensão da festa.

A história recente deste tipo de música e de suas sociabilidades acumula usos e apropriações inéditas de tecnologias, tendo começado pelo domínio que alguns personagens-chave (os djs) exerceram sob novas ferramentas para produzir sonoridades ásperas e ritmadas com a fricção dos dedos sob os discos, inventando o famoso *scratch*. As habilidades dos djs

evoluíram com os *mixers*, sintetizadores, mesas de som conectadas a *samplers* e computadores que foram aperfeiçoados e se popularizaram (Reynolds, 1998; Brewster & Broughton, 1999). Sua caracterização como fenômeno essencialmente tecnológico não se deveu apenas aos que produziam as músicas a partir de uma técnica inovadora, mas também aos frequentadores assíduos das pistas que incorporavam essas novas linguagens. Uma vez que ingressavam no circuito de festas, também o circuito os interpelava e por eles era transportado, em uma dinâmica de transmissão de informações compartilhadas. Outros espaços que não apenas os *clubs* e *raves* prolongam a cena eletrônica, mantendo-a e transformando-a.

A Internet e a proliferação de comunidades virtuais e *sites* foram essenciais no desenvolvimento e na popularização dos estilos eletrônicos, que se internacionalizaram na década de 1990 em paralelo às novas práticas de gravação, divulgação e distribuição de música. Estas novas práticas determinaram o atual cenário molecular e personalizado de circulação de músicas, em detrimento do anterior monopólio das gravadoras. Os arquivos digitais mp3 revolucionaram a indústria cultural atingindo todos os estilos, mas sua relação com a eletrônica apresenta grande afinidade, já que a maior parte das canções era inteiramente produzida pela manipulação dos computadores. A rápida difusão das faixas pela Internet entre ouvintes e internautas tornou-se a principal forma de trocar e de conhecer este tipo de música. A estética robótica e mecânica adotada pelos integrantes de grupos como *Daft Punk* e *Kraftwerk* evidencia a adesão às oportunidades da informatização na música, a elisão do componente humano ou a expectativa de tecno-hibridização, tornando a eletrônica uma celebração da máquina considerada como presença na autoria das canções.

Os estilos eletrônicos multiplicaram-se velozmente em uma infinidade de tentáculos, gerando micro-comunidades que se contaminam e se sobrepõem (Almeida e Eugenio, 2006a). Os frequentadores da cena orientam-se por um repertório de denominações que deve ser apreendido por quem quer que se aventure a pesquisá-los. Conhecê-los implica navegar através de condutas distintas, associações que se esbarram ou se excluem em dinâmica comparável à imagem da inserção na *web*. Como uma rede descentralizada, a música eletrônica espalha-se por pontos que se proliferam indeterminadamente. Cada um deles a atualiza, mas principalmente reinventa a estética a partir de seu próprio ciclo e de suas próprias intervenções. É assim que a *house music*, um dos ritmos pioneiros, apontado como vertente da *disco music* dos anos 1970, pôde se desdobrar em *acid house*, *deep house*, *funky*

house, *tribal house*, *progressive house* e *electro house*, todos estes consideravelmente diferentes de um estilo como o *trance*, para ficarmos apenas em alguns exemplos.

É importante assinalar que faixas de música eletrônica podem ser editadas, recriadas, remixadas, citadas em outras faixas através dos *softwares* especiais para produção musical e mixagem. Estes *softwares* são disponibilizados em muitas versões para o público interessado, o que possibilita aos mais entusiasmados saltar da condição de ouvintes e dançantes para o lugar de interventores e djs, adquirindo novo *status* e redimensionando os pólos tradicionais que distanciam produção e consumo de música.

A recepção do aparelho de armazenamento e reprodução de mp3 *iPod* na cena carioca, por exemplo, foi significativa para o caráter tecno-interativo dos usos da tecnologia nestes espaços, contribuindo para sua volatilidade. A invenção da *Apple* favoreceu o surgimento do i-dj, personagem que não manipula as *pick-ups* oficiais de uma festa, mas é convidado a tocar suas canções preferidas com seu próprio aparelho. O i-dj é chamado para expor uma seleção personalizada de músicas em ocasiões especiais e inusitadas. Mais ainda, assim como outros portáteis que agregam funções multimídia, o *iPod* detona uma latente intenção de “fazer a cena acontecer”, bastando que se reúna um grupo interessado em torno das “músicas certas”. Os *iPods* também são utilizados para aclimatar encontros como os que se formam antes e depois da noite, os famosos *chill-in* (aquecimento para a jornada na pista) e *chill-out* (que desloca a festa para a sala depois de seu encerramento). Os *iPods*, entre outros exemplos, preconizam um dos caminhos da produção midiática atual, cada vez mais interativa, a de permitir que aquele que consome tecnologia também atue como produtor, determine usos e fruções a seu gosto. Na Internet, é o que se espera de uma proposta chamada *Web 2.0*: gerar o seu próprio conteúdo disponibilizando-o livremente na rede. O que enfatizamos é a dimensão tecnológica e interativa da cultura das músicas eletrônicas, que abarca formas particulares de utilização das mídias a favor da itinerância e da flexibilidade que atrai seus adeptos.

A cena carioca está cercada de micro-mídias⁷ produzidas e visitadas por seus integrantes, tal como os *fotologs* e *blogs* pessoais que exibem séries de fotos tiradas com câmeras digitais durante a noite, e no qual os visitantes postam comentários e impressões

⁷ Sobre o uso das micro-mídias, tais como filipetas, *mailing-list* e outras estratégias de comunicação no universo da música eletrônica e sua importância na manutenção das fronteiras simbólicas tais como a dicotomia *underground X mainstream* vigente nestes espaços de lazer, ver: Thornton (1996).

diversas sobre os fatos e eventos acontecidos. Via de regra, através da presença em *photoblogs* de núcleos específicos de frequentadores, se chega a conhecê-los pessoalmente nas ocasiões das festas, possibilidade também aberta pelos *sites* de relacionamentos, como o *Orkut*. Uma inserção deste tipo é regida por uma métrica de condicionamentos e códigos sutis, na qual a etnografia deve capturar marcas e registros digitalizados. Palavras, gírias, cores, grafismos, referências a artistas visuais, múltiplas estilizações que circulam e são sobrepostas nas páginas dos arquivos e diários virtuais. Estes espaços se configuram como pontos de encontro e de reconhecimento “pós-balada”, assegurando a inserção dos frequentadores e demarcando círculos de “autorizados”, através da adição de “amigos” ou “favoritos” ranqueados na lógica classificatória destas páginas.

Alguns *photoblogs* tornaram-se tão fundamentais ao longo de nossas pesquisas que foram eleitos pelos integrantes como locais para consultas obrigatórias antes de decidir o melhor lugar para dançar na sexta-feira à noite. Por reunirem um elevado número de visitantes que trocavam informações sobre as opções noturnas, estas consultas foram consideradas fontes mais confiáveis para obter informações do que uma regular indicação das colunas de jornal. Não se excluem, entretanto, as tradicionais reportagens e matérias publicadas por empresas de grande mídia como o jornal *O Globo*, desde que assinadas por jornalistas conhecedores do *environment* flutuante da cena. É o caso, em diferentes momentos, da já citada jornalista Érika Palomino quando viu a música eletrônica crescer no Brasil escrevendo para a coluna “Ilustrada” da *Folha de S. Paulo*, ou do atual editor do *Globo on-line*, Ronald Villardo, cujo *blog* “Gente Fashion” dedica-se a noticiar, com a velocidade dos *posts*, tudo o que é preciso saber para uma boa permanência na cultura notívaga carioca. Outros exemplos representam melhor a manutenção da cena eletrônica através das mídias veiculadas na Internet. Em abril de 1996, foi criada a lista de discussões *Br-raves* pelos djs *Spike* e *Spicee*. A *Br-raves* foi a primeira iniciativa do gênero no país, reunindo centenas de interessados, entre djs e produtores, que colaboravam divulgando informações sobre música eletrônica e discutiam calorosamente em fóruns a respeito de temas como uso de drogas, comportamentos, as denominações dos estilos e suas alterações, a presença da música eletrônica na mídia, entre muitos outros.

Apesar de ser bem menos importante na atualização dos amantes da música eletrônica hoje do que o foi naquele momento, e de uma evidente desintegração e esvaziamento que vem decretando seu fim, a *Br-raves* persistiu por aproximadamente dez anos circulando entre

os *e-mails* de alguns dos primeiros apreciadores destas músicas no país. Sua decadência deve-se justamente à popularização do estilo e ao fato de que muitos outros canais de mídia foram criados para noticiar as tendências da cena, em detrimento da lista que permaneceu um canal fechado e de atualização menos dinâmica diante dos outros veículos surgidos na Internet. Também completou uma década no ar o *site rraul.com*, criado pela jornalista Claudia Assef e pelos djs Gil Bárbara e Gaía Passareli. O *site* foi pioneiro na divulgação de música eletrônica no Brasil quando as primeiras *raves* no país estavam acontecendo e o *techno* era o som predominante. O *site rraul.com*, ao contrário da lista *Br-raves*, e também devido a seu formato mais aberto, experimenta hoje mais sucesso do que quando surgiu. Nele é possível baixar *podcasts* completos de *set lists* de *djs* e acessar vídeos e conteúdos em texto e imagem. Graças a esta atualização, o *rraul.com* tem recebido nos últimos dois anos mais investimentos em publicidade (inclusive de grandes empresas de telefonia celular) e vem atingindo maior número de acessos do que jamais recebeu, confirmando a percepção de que as estéticas eletrônicas alcançaram uma popularização não imaginada quando aportaram no país. Exemplos desta ampliação de audiência são as apresentações de “top djs” internacionais nas praias cariocas, que também recebem patrocínio das empresas telefônicas e da prefeitura da cidade, como aconteceu no *reveillon* dos últimos dois anos na praia de Ipanema, quando djs disputaram a atenção de quem assistia a queima de fogos de Copacabana, uma das celebrações mais tradicionais e famosas do mundo. Foi importante nesta ocasião a cobertura feita pelo *cenacarioca.com*, outro site considerado obrigatório na frequência do circuito do Rio de Janeiro, principalmente pela agenda completa de eventos elaborada com funcionamento similar aos *posts* diários de um *blog*. Neste *site* os leitores sentem-se à vontade para escrever notas reclamando das festas que não apreciaram, sugerindo djs e atrações que gostariam de assistir, comentando comportamentos adulados ou evitados na cena. Frequentemente, tais participações são publicadas, gerando uma crônica coletiva e segmentada da vida noturna da cidade.

A lista *Br-raves* e o *site rraul.com* são importantes referências de mídia para a criação da cena eletrônica no Brasil, por terem sido as primeiras e porque surgiram no contexto de crescimento do uso da Internet no país. Isto evidencia a relação de contigüidade da música eletrônica com este meio, e mostra como as cenas locais se expandem através de espaços virtuais, como fenômenos que subvertem a compreensão tradicional dos limites de espaço, incitando ao pesquisador, tal como ao “nativo”, frequentador eventual ou assíduo, uma

imersão e intervenção nestas espacialidades que determinam os rumos e trajetos da cena. Estes são espaços que aglutinam linguagens interativas e interesses afins à música eletrônica, como o *design* gráfico, a fotografia e a moda, instâncias potencialmente atuantes na elaboração de estilos de vida. É a partir destes cruzamentos que a cena se deflagra como evento midiaticizado pelas tecnologias acionadas para informá-la e efetivamente produzi-la.

3. Volante e devorante: a etnografia da urbe enquanto cena

A "superfície-limite" da cidade, como nos diz Virilio, "não parou de sofrer transformações, perceptíveis ou não, das quais a última provavelmente é a *interface*" (1993, p. 9). Primeiro movimento: da cidade-fortaleza, dada por suas cercas ou muralhas (limites-contorno) à sua reconfiguração em cidade "metropolex", na qual o *aeroporto* passou a encarnar a "última porta do Estado". Contudo, tratava-se aí de um regulador das trocas e das comunicações ainda notadamente "físico". Virilio acentua que a construção de aeroportos internacionais teria sido, nas diversas grandes cidades do mundo, um dos imperativos fortes da década de 70: o aeroporto como "pórtico-magnético" na defesa da soberania nacional contra "piratas do ar" (*op.cit.*, p. 7). "Desde então, não se trata mais, como no passado, de isolar pelo encarceramento o contagioso ou o suspeito, trata-se sobretudo de interceptá-lo em seu trajeto" (*op.cit.*, p. 8). Um movimento adicional de reconfiguração urbana nos teria conduzido à contemporânea *cidade superexposta*, na qual a incorporação da interface da tela como instância comunicativa teria operado a transfiguração - aqui não nas palavras do autor, mas em palavras afins - dos *limites-contorno* (os da cerca ou ainda os do pórtico magnético) em *limites-tensão*. O atravessamento do urbano pela interface teria colocado em jogo precisamente a noção de dimensão:

(...) se o espaço é aquilo que impede que tudo esteja no mesmo lugar, este confinamento brusco [na ubiqüidade da interface] faz com que tudo, absolutamente tudo, retorne a este 'lugar', a esta localização sem localização... o esgotamento do relevo natural e das distâncias de tempo achata toda localização e posição. Assim como os acontecimentos retransmitidos ao vivo, os locais tornam-se intercambiáveis à vontade. (...) A instantaneidade da ubiqüidade resulta na atopia de uma interface única. Depois das distâncias de espaço e de tempo, a distância-velocidade abole a noção de dimensão física. A velocidade torna-se subitamente uma grandeza primitiva aquém de toda medida, tanto de tempo como de lugar (...) Súbita fratura das formas inteiras [na topografia urbana, por conta da qual a]

transparência toma o lugar das aparências [na ascensão de um] espaço-tempo sintético (*op.cit.*, p.13-20).

Este é um ponto importante no desenhar em volante circuito da *cena carioca*: a intensa contaminação pelo regime de funcionamento tecnológico a desestruturar a capacidade "geodésica" da arquitetura urbana, visível não apenas em ambientes ("públicos" ou "privados") marcados pela "co-presença real/virtual" (virtual aí entendido restritamente como tecnológico, e real, por oposição, como "físico", "material", "concreto") de que fala Weissberg (1993), mas no nível mesmo de sua operacionalidade nômade - aquela "que se reterritorializa na própria desterritorialização" (Deleuze & Guattari, 2002b, p. 53) -, dada pela *velocidade* mais que pelo *movimento*, na qual "a chegada suplanta a partida: tudo 'chega' sem que seja preciso partir" (Virilio, *op.cit.*, p.11; grifos do autor).

Na coleta tentativa dos agenciamentos da cena, a noção de "código-território" (Deleuze & Parnet, 1977, p. 152) pode ser recrutada. Ela cataliza de modo eficaz a variabilidade das geometrias a que chamamos "sujeito" (cataliza, digamos, a *circunstância* do "sujeito"), dada pela trajetória contingente de máquinas desejantes que "escrevem" *código* no ato de seu deslocamento sobre um *território* - de tal modo que o território *é* somente na medida em que *é codificado*, assim como o código *é* somente na medida em que *é territorializado* (e, diga-se, este *é* não *é*, ele próprio, uma sorte de dura cristalização; antes está sempre *sendo*, e a cada vez). Adotar uma tal perspectiva para pensar as trajetórias praticadas na cena *não é* "eliminar o sujeito", mas *é* antes afirmar aquilo que se entende por sujeito como efeito e não como causa (Zourabichvili, 1996, p. 111): o "sujeito" como *acontecimento*; o "sujeito" como atualização do código-território. Isto no patamar dos agenciamentos maquínicos de desejo, do que acontece no e faz acontecer o plano de consistência ou imanência. Ademais: enquanto dispositivo, o código-território desenha, em funcionamento, um plano de organização ou transcendência, agenciamento coletivo de enunciação. Neste patamar seria possível distinguir dois elementos:

uma sobrecodificação - *surcodage*, código de códigos - e uma 'axiomática', que regula as relações, passagens e transduções entre e através das redes de códigos, que por sua vez 'capturariam' os corpos que se deslocam, classificando-os segundo uma retórica, cuja sintaxe corresponderia à axiomatização dos fluxos (Perlongher, 2005, p. 276)

Uma outra cidade, pois, aparece através da ocupação "cena carioca". Não a cidade marginal, o lumpen, o lixo, a escória, a sujeira, a perversidade - elementos da mancha-gueto

etnografada por Perlongher (1987), em já clássico estudo sobre as derivas dos michês paulistanos. Se persistem estes ingredientes na cena, o fazem mesmo na condição de ingredientes desterrados, instrumentalizados para a "brincadeira", em ato estetizante que, no entanto, não prescinde de uma ética; antes, ao contrário, dispõe de éticas em profusão (Eugenio, 2006). A fixada "região moral" de Park (1979) vem, neste movimento, a dotar-se de itinerância, e a cena carioca pode, justamente, ser descrita nestes termos: os de uma *região moral volante*. Mas também, acrescente-se, *devorante*. Pois tanto é capaz de instantanear-se em lugares os mais diversos como tende, nesta sua cartografia volante, a contaminar não apenas um "previsível" circuito, mas também "lugares impossíveis" - de feiras-hortifrutis a supermercados, de museus a cinemas, de "pacatos" bares e restaurantes a shopping centers etc; para além dos clubes e festas do "mundinho". No que não há, no limite para o qual *tende* a cena, "lugares impossíveis". Mais: o duplo aspecto volante e devorante destas *eventuais* "regiões morais" em que se instantaneia a cena não deixa intocada a adjetivação "moral". Ela também, a moralidade em jogo, não é uma "contra-moral", um "código interno ao gueto", que se faz por oposição a uma suposta moral englobante (burguesa, familiar). Acontece, antes, nos microscópicos deslocamentos que promove: varia por gradação, ao invés de alternar entre espécies.

A "invasão". Por vezes, na circunstancial tomada de posse de um "lugar", a cena como invasão aparenta-se à proposta da *flash-mob* que surgiu recentemente no horizonte contemporâneo como modalidade de manifestação "pacífica", "lúdica" e "performática", cuja instantaneidade fazia-se notar tanto na aglomeração quanto na dispersão de um contingente heterogêneo, momentaneamente engajado em um ato inusitado (como tirar a roupa em um parque, ou dançar em frente à sede de um banco, por exemplo) e sem ligação "óbvia" ou "imediate" com a suposta reivindicação. Sublinhe-se que o paralelo faz-se na operação em si, e não no compartilhamento de alguma sorte de engajamento "político" nos atos da cena. É assim que, por exemplo, a "contaminação" de uma filial de supermercado pela cena pode dar-se pela circunstância "estapafúrdia" da realização entre as prateleiras de enlatados de um desfile de moda de uma grife *cool*. Ou que um show, uma festa, uma reunião a princípio "carentes" podem subitamente ser "tomados" pela cena no pipocar de beijos explícitos entre casais de moças e também de rapazes (mas menos visivelmente) (Eugenio, 2006). Contudo, é quase difícil fazer as palavras de que dispomos dizerem estes movimentos da cena, porque a "contaminação" de "lugares heteros" dá-se reciprocamente à "contaminação" de "lugares

gays", e mal faz sentido falar dos dois como tipos diferentes e discretos (pelo menos) *enquanto se faz cena*. Há mais; também na contaminação das "funções" de cada lugar aparece a cena: são clubes que vendem roupas e dispõem de um sebo de livros; cabeleireiros que também são cybercafés; brechós que cedem seus espaços para a realização de festas; feiras de hortifrutis nas quais acontecem performances musicais; cinemas nos quais as sessões acontecem ao mesmo tempo em que uma festa com djs e pista de dança se desenrola em ambiente paralelo; exposições que contam com djs de música eletrônica. Os exemplos proliferam. Por outra: o aspecto de *flash-mob* aparece ainda nos eventos itinerantes, que "aportam" em paisagens variadas, tais como festas pagas que são realizadas a cada vez em um clube diferente; *raves* que ocupam um sítio em Vargem Grande ou uma praia; o Fashion Rio (evento de moda) ou o Tim Festival (festival de música) que fazem do Museu de Arte Moderna ou de um dos reformados galpões do Cais do Porto sua ambiência; o *riocenacontemporanea* (festival de teatro) que ocupa a Estação de Trem Leopoldina etc. Em tudo isso se verifica ocorrência de cena. Mas ela ainda pode acontecer na casa de alguém, em um improvável e contingente restaurante, em uma simples festa de universidade etc. Todas as vezes em que se processa a contaminação, eis que se instantanea, se instancia uma "região moral volante": os ambientes tocados pelo impalpável da cena logo ganham um clima característico. É a *vibe*. Para forjá-la recruta-se em um mesmo plano pessoas, músicas, vestimentas, decoração do ambiente, bebidas, tecnologias e outros aditivos, em composições variáveis e de equilíbrio delicado (Almeida & Eugenio, 2006b).

Note-se que a cena carioca revela-se, assim, particularmente feliz na nomeação mesmo de *cena* - um nome que não nomeia, por assim dizer, mas que antes aponta para uma *ocupação*⁸. Aparece como possível a proposta de conciliar as abordagens *na/da cidade* (a polêmica fundante da antropologia urbana), passando pela adoção de um olhar sobre a urbe que faz dela *antes cena do que cenário* (Heilborn, 1986): isto é, privilegia seu aspecto de montagem sempre inacabada, sempre aberta, sempre contingente. A cidade que a cena

⁸ A utilização do conceito de cena para apreender fenômenos de sociabilidade urbana no contexto contemporâneo é controversa. Enquanto Straw (2006) chama atenção para o risco deste conceito eclipsar o peso dos agenciamentos políticos nestas ocupações da cidade, outros estudos encontram positividade no aproveitamento teórico-conceitual desta "categoria nativa". Freire Filho e Fernandes (2005) afirmam que através da "ferramenta interpretativa" de cena musical é possível vislumbrar as associações com as mídias, as redes de solidariedade entre os diversos atores envolvidos e a montagem do público da cena como agente produtor.

carioca faz aparecer é, com efeito, uma cena. Ou, se nos é permitida uma outra aproximação que se encaixa particularmente bem, o funcionamento da cena carioca pode ser descrito também nos termos da noção cinematográfica de *locação*. A locação não é tão-somente um local; antes se trata de um *uso* específico, de uma ação que ocupa e coloca em operação um regime de signos: o local aparece como fenômeno do uso-locação. Daí ser virtualmente possível que a cena venha a instalar-se circunstancialmente em qualquer parte, ampliando-se em círculos de ressonância cada vez mais vastos, viajando sem viajar, tanto quanto o nômade é aquele que não se move, pois que se trata de um funcionamento que se transporta, de uma modulação.

Uma tal “entrada em máquina” (Guattari, 1993) das subjetividades contemporâneas se coloca a serviço do reforço e do elogio da coletividade e da *togetherness*, da manutenção permanente do canal comunicativo, através de sua ininterrupta alimentação com *inputs* de todos os tipos, na deliberada intenção de reforçar a acessibilidade do sujeito para seus pares e de ampliar sistematicamente sua “área de cobertura”. Os urbanos afetos que emanam do código-território aí “detonado” não dizem respeito a *uma* verdade incontestada que, por sua vez, confere contornos a um compósito-personalidade. Antes efetuam nos “indivíduos” uma potência de matilha.

Referências

- ALMEIDA, M.I.M & TRACY, K. **Noites Nômades. Espaço e Subjetividade nas Culturas Jovens Contemporâneas**. Rio de Janeiro: Rocco, 2002.
- ALMEIDA, M.I.M & EUGENIO, F. “Sob a regência da presença: Subjetividade e cálculo nos jovens consumidores de ecstasy” In: ROCHA, E, ALMEIDA, M.I.M & EUGENIO, F (orgs) **Comunicação, consumo e espaço urbano: novas sensibilidades nas culturas jovens**. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2006a.
- _____. “O Espaço real e o acúmulo que significa: uma nova gramática para se pensar o uso jovem da Internet no Brasil”. In: NICOLLACI-DA-COSTA, A.M. (org). **Cabeças digitais: o cotidiano na era da informação digital**. Rio de Janeiro, editora PUC-Rio, 2006b.
- BACAL, T. B. **Músicas, máquinas e humanos: os djs no cenário da música eletrônica**. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro: PPGAS/MN/UFRJ, 2003.
- BREWSTER, B. & BROUGHTON, F. **Last night a dj saved my life: the history of the disc jockey**. Grove press, New York, 1999.
- CAIAFA, J. **Movimento Punk na Cidade. A invasão dos bandos sub**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.
- DELEUZE, G. & GUATTARI, F. **Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia**. Vol. 4. São Paulo: Ed.34, 2002a.
- _____. **Mil Platôs. Capitalismo e Esquizofrenia**. Vol. 5. São Paulo: Ed.34, 2002b.
- DELEUZE, G. & PARNET, C. **Dialogues**. Paris: Flammarion, 1977.

- DUARTE, L.F.D. “A sexualidade nas ciências sociais: leitura crítica das convenções”. Texto apresentado no **Seminário Sexualidades e Saberes: convenções e fronteiras**. Unicamp, junho de 2003.
- EUGENIO, F. **Hedonismo Competente. Antropologia de urbanos afetos**. Tese de doutorado. Rio de Janeiro: PPGAS/MN/UFRJ, 2006.
- FREIRE FILHO, J & FERNANDES, F.M. “Jovens, espaço urbano e identidade: reflexões sobre o conceito de cena musical”. In: FREIRE FILHO, JANOTI Jr; JEDER (orgs). **Comunicação e música popular massiva**. Salvador: EdUFBA, 2006.
- GUATTARI, F. “Da produção de subjetividade”. In: PARENTE, A (org). **Imagem-Máquina. A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed.34, 1993.
- GELL, A. **Art and Agency. An anthropological theory**. Oxford: Claredon Press, 1998
- HEILBORN, M.L.H. “A cidade como cena”. In: **Anuário Antropológico 85**. Rio de Janeiro: **Tempo Brasileiro**, 1986.
- MAGNANI, J.G.C. “Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole”. In: MAGNANI, J.G.C. & TORRES, L. (orgs). **Na Metrópole. Textos de antropologia urbana**. São Paulo: Edusp/Fapesp, 1996.
- MEYROWITZ, J. & LEONARD, C. “Understanding MTV Generation”. Trabalho apresentado na **Quest Annual Conference**, 1993.
- PALOMINO, E. **Babado Forte. Moda, música e noite na virada do século 21**. São Paulo: Mandarim, 1999.
- PARK, R. E. “A cidade: sugestões para a investigação do comportamento humano em meio urbano”. In: VELHO, O. (org) **O fenômeno urbano**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1979.
- PERLONGHER, N. **O negócio do michê. A prostituição viril em São Paulo**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- _____. “Territórios marginais”. In: GREEN, J. & TRINDADE, R. (orgs) **Homossexualismo em São Paulo e outros escritos**. São Paulo: Unesp, 2005
- REYNOLDS, S. **Generation ecstasy: into the world of techno and rave culture**. Little, Brown and Company, New York, 1998.
- SILVA, H. **Travesti. A invenção do feminino**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará/ISER, 1993.
- STRAW, W. “Scenes and Sensibilities”. In: Revista da associação nacional de pós-graduação em comunicação. Disponível em www.ecompos.com.br/e-compos, Ed 6, agosto de 2006.
- THORNTON, S. **Club cultures: music, media and subcultural capital**. Wesleyan University Press, Hanover & London. 1996.
- TORGOVNICK, M. **Paixões Primitivas. Homens, Mulheres e a Busca do Êxtase**. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- VIRILIO, P. **O espaço crítico e as perspectivas do tempo real**. São Paulo: Ed. 34, 1993.
- VIVEIROS de CASTRO, E. “O nativo relativo”. In: **Mana, Estudos de Antropologia Social**. Vol. 8, n.1. Rio de Janeiro: PPGAS/MN/UFRJ/Contracapa, abril de 2002.
- WEISSBERG, J.L. “Real e Virtual”. In: PARENTE, A. (org.) **Imagem-máquina. A era das tecnologias do virtual**. São Paulo: Ed. 34, 1993.
- ZOURABICHVILI, F. **Deleuze. Une philosophie de l'événement**. Paris: PUF, 1996.